

ARTE DIGITAL Y STOP MOTION COMO PRACTICA INTERDISCIPLI- NAR EN APOYO A LA FORMACION INICIAL DOCENTE

Digital Art and Stop Motion as an interdisciplinary practice in support of Initial Teacher Training

Ramón Esteban Cárdenas Pérez

ISSN (imp): 1390-4825

ISSN (e): 2477-9199

Fecha de recepción: 28/10/18

Fecha de aceptación: 11/25/18

Resumen:

La asignatura Lenguaje y Expresión Artístico Visual y su Didáctica, incorporada en la línea de formación general de la carrera de Educación Básica de la Escuela de Educación de la Universidad de Concepción Campus Los Ángeles, pretende fortalecer la práctica pedagógica y las metodologías artísticas del futuro profesorado. El presente artículo se constituye en una reflexión acerca de las prácticas interdisciplinarias relacionados con el arte digital que deriva en una propuesta visual con apoyo del Stop Motion, desarrollada en el contexto de los paradigmas y transformaciones educativas relacionadas con la Formación Inicial Docente desde la investigación cualitativa que considera el estudio de casos hasta el enfoque de un diseño transversal. Los resultados y conclusiones amplían la enseñanza de las artes visuales desde la mirada de los artistas-estudiantes/profesores-artistas, donde cada una de sus capacidades fomentan la creación digital autónoma y una experiencia artística emancipadora.

Palabras clave:

arte digital, stop motion, formación inicial docente, educación básica.

Abstract:

The subject Language and Visual Artistic Expression and its Didactics, incorporated in the line of general formation in the career of Primary Education in the School of Education at the University of Concepción Campus Los Angeles, aims to strengthen pedagogical practices and artistic methodologies for future teachers. This article thinks about interdisciplinary practices related to digital art that derives from a visual proposal with the support of Stop Motion, developed in the context of educational paradigms and transformations related to Initial Teacher Education from qualitative research that considers case study to approach a trans-versal design. The results and conclusions extended the teaching of visual arts, from the perspective of artists-students / teachers-artists, where each of their capacities encourage autonomous digital creation and an emancipatory artistic experience.

Key Words:

digital art, stop motion, initial teacher training, primary education.

Biografía del autor:

Ramón Esteban Cárdenas Pérez, profesor de Artes Plásticas y magister en Educación por la Universidad de Concepción. Doctor en Artes Visuales y Educación por la Universidad de Granada España. Imparte docencia en las asignaturas Conceptos y Técnicas de la Pintura Contemporánea; en las áreas de formación de la Didáctica, Metodología y Evaluación de las Artes Visuales para las carreras de Educación General Básica, Diferencial y Parvularia. Actualmente, integra el cuerpo académico del Departamento de Didáctica, Currículum y Evaluación. Escuela de Educación de la Universidad de Concepción, Campus Los Ángeles-Chile.

Pedagogía General Básica (2 años común)	a) Especialidad en primer ciclo
	b) Especialidad en segundo ciclo básico: b.1) Lenguaje y Comunicación / Ciencias Sociales b.2) Educación Matemática / Ciencias Naturales

Fig. 1: Menciones de la carrera de Educación General Básica, Escuela de Educación Universidad de Concepción Campus Los Ángeles Chile.

1. Introducción

Los paradigmas que se conjugan en las Artes Visuales en la Educación Básica en Chile, orientan su articulación curricular hacia nuevas transformaciones educativas en el uso de las TIC, su aplicación metodológica y didáctica (Giráldez, 2013), de un enfoque curricular mixto, alternativo y transversal (Rosique, 2016), que abren el debate hacia una redefinición de la pedagogía artística en general (Restrepo, 2012; Nández & Castro, 2016; Sánchez, 2017) basada en aprendizajes artísticos contemporáneos que involucra “una vivencia en la cual el discente se proyecta en la acción creadora” (Caeiro, 2018, p.163) y en los ámbitos holísticos de las artes, la cultura y el patrimonio, permitiéndonos la diversificación de los análisis más allá de la obra creada, pero sin perder de vista “el proceso único del interpretar y del hacer artístico” (Torres de Eça, 2016, p.21).

Al aceptar el desafío de las disciplinas artísticas que renuevan la acción de la enseñanza universitaria (Cárdenas, Lagos & Figueroa, 2016), resulta interesante exponer los resultados de la investigación acerca de la incidencia del arte digital en la creación de narraciones visuales con apoyo de la técnica del *Stop Motion*, realizada por el estudiantado de la carrera de Educación General Básica de la Escuela de Educación de la Universidad de Concepción, Campus Los Ángeles-Chile.

2. La asignatura de Lenguaje y Expresión Artístico Visual y su Didáctica

El Plan de Estudios de la Carrera de Educación General Básica se propone en base a las orientaciones educativas presentes en la sociedad chilena, a partir de las acciones pedagógicas centradas en una fuerte base teórica y en una praxis contextualizada en la formación de los futuros educadores en pedagogía básica (UdeC, 2008). Se

organiza en dos áreas de formación con una especialización en primer ciclo y otra en segundo ciclo: de Lenguaje y Ciencias Sociales; Matemáticas y Comprensión del Medio Natural (Ver Fig. 1), que convergen en asignaturas y/o módulos articulados de manera multidisciplinaria, de competencias generales y específicas en concordancia con el Modelo Educativo de la Universidad de Concepción.

En ambas especializaciones, no existe una línea disciplinar en educación artística o mención en artes visuales que pedagógicamente desarrolle en el estudiantado la capacidad de “expresar y crear visualmente; apreciar y responder frente al arte” (Miranda & Espinoza, 2015, p. 25), afrontar las orientaciones curriculares de las artes visuales de 1° a 6° año básico en la escuela y la progresión de los aprendizajes artísticos elaborados por el Ministerio de Educación (2017). Sin embargo, en la malla curricular con mención en primer ciclo se observa que en el séptimo semestre se incorpora la asignatura de Lenguaje y Expresión Artístico Visual y su Didáctica. Contempla dos horas teóricas y tres horas prácticas de un total de 17 semanas lectivas de clases a realizarse en cada primer semestre, a partir de su aplicación en el año 2010. Dentro de las competencias del perfil de egreso, la asignatura contribuye al logro de los aprendizajes esperados para la intervención del futuro educador en los diferentes niveles del sistema educativo (Ver Fig. 2):

Además, se desarrollan una serie de contenidos mínimos obligatorios que permiten enriquecer las capacidades críticas, de reflexión y valoración del estudiantado, para responder al conjunto de actividades artísticas que se integran al desarrollo de proyectos en la clase/taller.

3. Los inicios del arte digital: una breve aproximación

Los antecedentes artísticos que marcaron el inicio

Resultados de aprendizajes esperados que el futuro profesional de la educación básica debe lograr en la asignatura.	1. Articular el saber artístico visual desde la perspectiva conceptual, procedimental y actitudinal, en torno a competencias didácticas y al desarrollo de habilidades cognitivas, creativas y psicomotriz.
	2. Desarrollar la capacidad creadora a partir de la investigación y la puesta en práctica de las teorías, técnicas propias del lenguaje plástico-visual.
	3. Diseñar propuestas didácticas a partir de los planes y programas de formación general básica de la educación artística del subsector de las artes visuales.
	4. Aplicar diferentes procedimientos de evaluación de los aprendizajes artísticos desde una perspectiva multidimensional.
	5. Diseñar recursos didácticos orientados a facilitar los procesos de aprendizaje artístico en la infancia.
	6. Valorar estéticamente obras del patrimonio artístico local, nacional, latinoamericano y universal, frente a la necesidad de conservación y legado histórico de la pintura, escultura y de las nuevas tendencias.

Fig. 2. Aprendizajes esperados en la asignatura de Lenguaje y Expresión Artístico Visual y su Didáctica. Fuente: Elaboración propia

del arte digital, despliegan un abanico de proyectos insospechados que contribuyen a generar prácticas virtuales de participación sobre la base de entornos colaborativos, simulacros experimentales y plataformas multimediales destinados a estimular la exploración creativa y “la capacidad de interpretar los signos icónicos que el arte reproduce” (Gutiérrez & Fernández, 2018, p. 367).

Para Wolf Lieser (2009), las múltiples formas de representación que aborda el arte digital, se constituyen por sí solas en un modo de producción digital que puede definirse como un tipo de arte que utiliza las ventajas del computador y la Internet con ciertos resultados “que no sería alcanzable por otros medios. Asimismo, pertenecen al arte digital aquellas obras artísticas que, por un lado, tienen un lenguaje visual específicamente mediático y, por otro, muestran las metacaracterísticas del medio” (p. 13). Donald Kuspit (2006), sostiene que el aspecto más importante del arte digital es el acto creativo y los artistas no reducen su campo de acción-reacción a cuestiones particulares, sino más bien, a través del computador y unos *softwares* específicos, inventan nuevas configuraciones que alteran los estados de la conciencia y las emociones en la elaboración de una arquitectura digital para producir “nuevas formas artísticas con un potencial estético, creativo y visionario inesperado y, en parte, aún inexplorado (p. 37).

El uso del computador y la Internet con propósitos artísticos, permite canalizar el trabajo de la imagen visual digital hacia contextos simbólicos de realidades culturales más complejas. Alejandro Piscitelli (2002, p. 73), declara que en este ambiente de tecnologías, el arte “encarna habitus perceptivos que la ciencia teoriza. La obra de arte no es, pues, un mero objeto histórico sino

que es la fuente de la propia historia”, entendida dentro de nuevos formatos de comunicación que deriva de las teorías estéticas relacionadas a los entornos multimediales e interactivos.

En el transcurso del siglo XX, el arte digital inicia sus experimentos con formatos e ideas radicalmente nuevos derivados de las tendencias visuales del fotomontaje, el *collage* y los *ready-mades*, que a partir de estas *performances* visuales los dadaístas berlineses, George Grosz y John Heartfield, se atrevieron en sus obras a conjugar los conceptos del arte con la actividad política que sirvió de soporte conceptual para el activismo de proyectos digitales y los llamados “nuevos medios” como *FloodNet* de Electronic Disturbance Theater (s.f.), y *Borderback* de Fran Illich (2000).

El *pop art* en la obra de Roy Lichtenstein, al graficar la iconografía del cómic y utilizar las técnicas de los medios impresos de grandes formatos, amplió las dimensiones creativas en artistas como *eBoy* (s.f.), al proponer en *Shop* una serie de imágenes provenientes del cómic mezcladas con anuncios publicitarios de la cultura comercial y de masas, logrando reconstruir una nueva tipología de formatos estéticos y particularmente conceptuales. También, el arte digital, se ubica entre los lineamientos del videoarte a cargo de pioneros como Nam June Paik (s.f.), William Wegman (s.f.), Bill Viola (s.f.) y Bruce Nauman (s.f.), al recrear diferentes escenarios de fragmentaciones retóricas y una abundante proliferación de dispositivos audiovisuales relativamente asequibles por el público-espectador.

Posteriormente, con la aparición de los primeros navegadores en Internet (*netscape navigator*) surgió una generación de artistas que impulsaron el arte digital como movimiento de vanguardia trascendental y de

una accesibilidad infinitamente explorable que sellará el vínculo entre la tecnología, la cultura popular y la redefinición del arte contemporáneo (Cárdenas, 2008).

4. *Stop Motion* como herramienta tecnológica en apoyo al proceso creativo

En términos específicos, el *Stop Motion* es una técnica de animación que consiste en la ilusión de aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de la grabación sucesiva de imágenes fotografiadas. La ilusión del movimiento otorga la posibilidad de darle vida a lo inanimado, como por ejemplo marionetas, juguetes de construcción, muñecos articulados, personajes creados con plastilina, imágenes recortadas, etc., que se logra principalmente manipulándolos con la mano y paralelamente construyendo la consecución de las imágenes “cuadro a cuadro, por medio de fotografías” (Ramírez, 2011, p.28). Las acciones de los personajes se mueven por sí mismos y se crean artificialmente manipulando los objetos estáticos y capturándolos por medio de la cámara fotográfica entre tomas sucesivas de una serie de imágenes fijas (Herrera, 2017).

Fredrik Kjoelstad y Bjoern Erik (2014) expresan que el *Stop Motion* “es una animación que se construye tomando muchas fotografías de un objeto moviéndolo ligeramente entre cada imagen. Cuando estas imágenes se reproducen a una velocidad determinada, se obtiene una animación” (p. 3). Por su parte, Ana Fernández & Alberto Barreira (2015) sostienen que el *Stop Motion* es una herramienta tecnológica que requiere una dosis necesaria de creatividad con el propósito de obtener en la edición final del vídeo, unos resultados que como recurso didáctico y pedagógico ofrece “múltiples posibilidades con las que hacer más motivador y completo el aprendizaje” (p.193).

5. Metodología de la investigación

El objetivo que sustenta la investigación indaga en las posibilidades expresivas que ofrece el arte digital para el fortalecimiento de la creación artística por medio de la técnica del *Stop Motion* del estudiantado de pregrado, perteneciente a la carrera de Educación General Básica.

La investigación adopta la metodología cualitativa bajo el método de estudio de casos (Verd & Lozares, 2016), desde el enfoque que ofrece un diseño transversal (Hernández, Fernández y Baptista, 2014), garantizando

que los hallazgos reflejen una indagación descriptiva y exploratoria de un momento determinado, a partir de referencias específicas que permitan extraer conclusiones y realizar inferencias sobre un grupo de personas o sujetos determinados.

Este estudio se lleva a cabo durante el primer semestre de cada año académico entre el 2013 y el 2017. Corresponde a una muestra no probabilística y de carácter intencional que consta de 46 estudiantes de la carrera de Educación General Básica, mención Primer Ciclo que cursaron la asignatura de Lenguaje y Expresión Artístico Visual y su Didáctica: de ellos, un 76% (35) corresponde al género femenino y 24% (11) al masculino, reafirmando una tendencia hacia el concepto de mujeres educadoras que predominantemente optan por la carrera de educación general básica en el país.

Los instrumentos utilizados para la obtención de los datos corresponden a la bitácora de observación participante; al registro visual de las clases/talleres de animación digital; exposición y defensa de los proyectos visuales en base al arte digital y el uso de la técnica del *Stop Motion*.

Para el análisis de la información derivada de los datos obtenidos, se utilizó la teoría fundamentada que considera una codificación abierta (comparación de similitudes o diferencias), axial (relación de categorías con subcategorías más precisas de los fenómenos) y selectiva (integración y redefinición de las categorías), permitiendo respaldar la triangulación de los datos, obtener saturación y establecer un diseño conceptual de interpretaciones y significados (Strauss y Corbin, 2002).

Con el propósito de implementar el proyecto de animación, se propone al estudiantado una metodología de investigación performativa que adopta la teoría del arte como práctica artística. A través de tutoriales *online*, ejemplos en *Youtube* o *Vimeo* y referencias de páginas web sobre arte digital, se va monitoreando el trabajo y tiempo destinado a crear las animaciones teniendo presente los siguientes aspectos: propuesta de *storyboard*; materiales, personajes y selección del set de rodaje; sesión fotográfica; utilización programa de edición de video; tiempo de duración y exportación del *Stop Motion* en formatos compatibles con: .avi, .mov, .wmv, .flv., o mp4; y, exhibición final de la propuesta animada frente al estudiantado a fin de generar debates y juicios de valor divergente de acuerdo a los contenidos abordados. Estas dinámicas de reflexión grupal son entendidas como una instancia pedagógica en la formación de formadores (Salido, 2017).

6. Resultados

Considerando los instrumentos y las técnicas de análisis de los datos, se establece un diseño conceptual e interpretaciones en base a tres categorías identificables: 1. Motivación acerca del conocimiento en torno al arte digital; 2. Diversidad temática del guion narrativo; 3. Resultado final del proyecto animado e importancia de las TIC en los procesos creativos de la formación docente. A continuación se presentan algunos hallazgos que respaldan las categorías mencionadas:

-Categoría 1. Motivación acerca del conocimiento en torno al arte digital: Existe un consenso en la mayoría del estudiantado en admitir al inicio de las clases teóricas, cierta indiferencia y una baja predisposición por conocer las diferentes manifestaciones del arte digital. En la medida que se analizaban las diversas formas artísticas en función de un contexto histórico y cultural determinado, aumentó el interés y la motivación personal de las búsquedas por la red de Internet en relación a este tipo de expresiones creativas e intervenciones virtuales-digitales.

Por otra parte, el estudiantado expresa que por cursar la asignatura de manera semestral, no poseen la suficiente predisposición para dedicar más tiempo al estudio y profundización de este género artístico, porque deben priorizar aquellas asignaturas de la malla curricular que para ellos poseen mayor importancia y que ejercen una injerencia determinante en su formación docente. Sin embargo, a pesar de sus prejuicios, reconocen que la posibilidad de explorar y conocer las nuevas opciones estéticas que ofrece este tipo de arte contemporáneo, permite fortalecer su creatividad, las emociones y habilidades sociocognitivas. Los siguientes fragmentos reflejan parte de lo señalado:

“Creo que el arte digital es importante, me interesa mucho lo que hacen esos artistas, además, lo podemos encontrar en internet, ver sus pinturas (digitales) y obras de variados estilos. Nos puede ayudar con el trabajo que realizamos en clases, más que chatear o revisar Facebook, Pinterest... o pintar con temperas, acrílicos y lápices de colores...” (Informante 8).

“...no entiendo por que tenemos en nuestra malla curricular esta única asignatura relacionada con el arte. Por lo mismo, a veces le dedico poco tiempo porque tenemos muchos trabajos que responder en otras asignaturas... Pero me doy cuenta que al tener esta asignatura,

es importante para mi formación, conocer como artistas del arte digital nos ayudan a comunicar nuestras emociones, ser creativos a partir de nosotros mismos... a veces siento que debiéramos tener más asignaturas como ésta...” (Informante 12).

-Categoría 2. Diversidad temática del guion narrativo: en un comienzo el estudiantado presentó algunas dificultades para generar ideas asociadas a un discurso en particular sobre las distintas manifestaciones del arte digital y que posteriormente incidiera en el diseño escenográfico. En este sentido, la elaboración del *storyboard*, por medio del método ensayo y error, brindó la confianza necesaria para determinar el guion definitivo asociado a los personajes y diseño de las escenografías, que permite un esquema narrativo para la edición final de una propuesta de *Stop Motion*.

En términos específicos, atendiendo al progreso creativo del futuro educador, de común acuerdo se ampliaron las posibilidades narrativas más allá de los ámbitos que abarca el arte digital, aceptando una diversidad de historias vinculadas a temáticas y relatos contingentes asociados con la cultura escolar. Los siguientes fragmentos reflejan parte de lo señalado:

“Son dos cepillos de dientes: la señora rojo y su esposo el verde, pues discuten a diario sobre quién es el mejor, quién lava los dientes, quién es el más joven o menos chascón: Se tiran pasta de dientes y agua. Finalmente envejecen juntos, su uso no es viable para los dientes de las personas y fallecen, siendo tirados al basurero...” (Informante 15).

“Para mi trabajo de *Stop Motion*, propuse una preparación del *We Tripantu* el cual comienza con los preparativos de la noche del 23 de junio con algunas tradiciones como lo es pelar una papa, cortar otra por la mitad y una sin pelar, así al día siguiente al sacar una de las tres papas, según esa papa, así será el año que venga. El *We Tripantu*, es una rogativa para dar gracias e implorar por un nuevo año Mapuche y próspero” (Informante 22).

-Categoría 3. Resultado final del proyecto animado e importancia de las TIC en los procesos creativos de la formación docente: al igual que en la categoría anterior, en un principio el estudiantado manifestó cierta inseguridad en la selección de los contenidos relacionados con el diseño y puesta en escena del registro elaborado a partir del *storyboard*.

Posteriormente, en la medida que se ejercitaba y repetía el modelamiento de un personaje, se reforzaban los trabajos prácticos con guías de apoyo, tutoriales *online* y materiales didácticos, se obtuvo un discurso visual animado centrado en una estructura argumentativa básica de inicio, desarrollo y final. Seguidamente, exponer el resultado final de cada proyecto frente al grupo, ocasionó una dinámica de intercambios asertivos y de repercusiones positivas acerca de los saberes artísticos obtenidos. Los siguientes fragmentos reflejan parte de lo señalado:

“Como futuros docentes, conocer el arte digital nos servirá de ayuda para generar aprendizajes más significativos y poner en práctica toda nuestra creatividad. Trabajar el *Stop Motion* fue de gran utilidad... es una herramienta entretenida que nos servirá para motivar e incentivar nuestros alumnos y alumnas en la escuela...” (Informante 2).

“Me siento muy conforme con mi trabajo (*Stop Motion*)... pensaba que no me iba a resultar porque nunca había realizado este tipo de actividades y menos había editado imágenes con un propósito artístico... Creo que mi historia relatada me permite darme cuenta que no sólo se puede insistir en describir un relato con palabras... las imágenes refuerzan lo que siento, imagino y expreso. Me gustó mucho esta actividad artística” (Informante 38).

Por otra parte, el estudiantado confirma que el trabajo desarrollado en torno al diseño, elaboración y creación de una propuesta animada, permitió integrar conceptos relacionados con las TIC en la perspectiva metodológica de los lenguajes artísticos en la asignatura y principalmente, utilizarlos en sus pasantías y prácticas profesionales. En este sentido, valoran sus procesos creativos como una oportunidad innovadora para el fortalecimiento de las competencias iniciales en torno a la alfabetización digital, permitiéndoles mejorar de manera cualitativa el uso de las TIC en las didácticas de las artes visuales. Los siguientes fragmentos reflejan parte de lo señalado:

“El trabajo de *Stop Motion* realizado, me ayuda a fortalecer mis conocimientos y competencias básicas en TIC. No había tenido la oportunidad de hacer este tipo de trabajos creativos, porque las demás asignaturas son eminentemente expositivas y no potencian mucho este tipo de actividades en clases... Conocí algunos artistas

que se dedican a crear obras digitales y creo que a futuro explorare con mis alumnos este tipo de trabajos...” (Informante 7).

“En nuestra carrera estamos conscientes de usar las TIC en todo el proceso de formación... gracias a la asignatura he podido conocer un poco más sobre el arte digital y como puedo trabajar con el *Stop Motion* en la escuela empleando desde el celular hasta la internet en beneficio de nuestra creatividad personal y la de mis niños...” (Informante 40).

7. Discusiones

En la investigación propuesta, los resultados evidencian una alta posibilidad de seguir trabajando este tipo de actividades que incorpora una didáctica de aprendizajes sobre el arte digital y su incidencia en la creación de animaciones con la técnica del *Stop Motion*. En este contexto, sin embargo, la tendencia de estudios a nivel internacional indagan en las creencias y la epistemología que incorpora una visión crítica derivada del “uso de la tecnología como herramienta para enseñar” (Andrada, 2015, p.96) y en los aprendizajes basados en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) que modelan el rol de los docentes, la interacción entre los estudiantes y el clima de relaciones que establecen una adecuada alfabetización tecnológica.

Las experiencias del arte en el campo de la educación a nivel de Latinoamérica y el Caribe, centran su interés en los procesos de socialización y conocimiento estético en la educación artística, que buscan mejorar la práctica docente destinadas a “la reflexión, documentación y exploración de los enfoques pedagógicos más pertinentes a la enseñanza de las artes” (Gouvêa y Águila, 2015, p.5). María Estévez Pichs y Adalia Lisett Rojas (2017) enfatizan que la educación artística entendida como un requerimiento holístico de aprendizajes multidimensionales, debe “cultivar el espíritu y ética requerida por la profesión pedagógica, además de conducir a la formación de futuros ciudadanos culturizados” (p.117).

Desde la perspectiva de la educación artística y el desarrollo de las artes visuales, las reflexiones disciplinares indagan desde los saberes artísticos hasta las experiencias didácticas concentradas en los aspectos pragmáticos, en las proyecciones pedagógicas, en el espacio-clima escolar y en la utilización de la fotografía, buscan ampliar e instalar el debate disciplinar “hacia la estética cotidiana y la cultura visual de la escuela” (Errázuriz, 2015, p. 26), permitiendo enriquecer el entorno educativo y las distintas expresiones

pluriculturales como características particulares de los estudiantes. Asimismo, existen estudios interesados por el conocimiento artístico relacionado a los diferentes enfoques curriculares y su incidencia en la formación de los estudiantes, especialmente en las concepciones históricas y universales acerca del fortalecimiento de las artes visuales en el contexto escolar (Raquimán y Zamorano, 2017) y la riqueza de las experiencias artísticas que generan las artes visuales en la afectividad y autoestima de los estudiantes que presentan discapacidad intelectual (Cárdenas, Barriga y Lizama, 2017), investigaciones que en su conjunto se diferencian de esta propuesta exploratoria, por establecer un marco disciplinar dentro de un modelo pedagógico que forma futuros profesores de artes visuales e investigadores de la visualidad en arte contemporáneo.

8. Conclusiones

¿El arte digital puede contribuir al desarrollo interdisciplinar de la formación inicial docente, por medio de la asignatura Lenguaje y Expresión Artístico Visual y su Didáctica? Responder de manera categórica la pregunta, implica aceptar la incorporación permanente de las artes visuales o la educación artística en la formación docente más allá de una asignatura que se dicta de manera semestral en el plan de estudios de la carrera de Educación General Básica.

En el contexto de este estudio, de manera transversal se logró en el futuro educador generar una postura crítica y el desarrollo de una propuesta animada que actúan como mediadores de significados y de representaciones simbólicas, conducentes a la construcción de nuevos escenarios de aprendizajes basados en la alfabetización digital que rompen los modelos tradicionales de la enseñanza, para permitir la reformulación de modelos colaborativos y constructivistas en torno a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

En la perspectiva de los desafíos educativos que demandan las diversas manifestaciones del arte contemporáneo, gestionar en la docencia universitaria prácticas innovadoras que derivan del arte digital y el uso de la animación cuadro a cuadro, interdisciplinariamente confluyen espacios de instauración e interconexiones de una propuesta curricular basada en el campo de la actuación-reacción desde la mirada de los artistas-estudiantes/profesores-artistas, fomentando una actitud creativa en resguardo de un ejercicio performativo enriquecedor de las experiencias artísticas emancipadoras y enriqueciendo el debate epistemológico de la Formación Inicial Docente a nivel nacional y latinoamericano. Ciertamente, este tipo de experiencias educativas, evidencian un punto de

partida para futuras investigaciones relacionadas con la temática propuesta.

Referencias

Andrada, P. (2015). *Estado de la cuestión de la formación docente en educación en medios. Comunicación y Medios*, (32): 83-99. Recuperado de <https://comunicacionymedios.uchile.cl/index.php/RCM/article/view/36700/39652>

Caeiro, M. (2018). "Aprendizaje Basado en la Creación y Educación Artística: proyectos de aula entre la metacognición y la metaemoción". *Arte, Individuo y Sociedad*, Vol. 30(1): 159-177. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.5209/ARIS.57043>

Cárdenas, R. (2008). *Net Art como práctica, creación y representación desde una perspectiva socioeducativa y transcultural: los Mapuches Pehuenches al sur de Chile*. Tesis Doctoral. España: Universidad de Granada. Recuperado de <http://digibug.ugr.es/handle/10481/2299>

Cárdenas, R., Lagos, I. y Figueroa, E. (2016). "El profesorado de educación básica y su contribución a la enseñanza de las artes visuales en la escuela". *Arte, Individuo y Sociedad*, 28(3): 475-493. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/49174/48961>

Cárdenas, R., Barriga, A. y Lizama, J. (2017). "La expresión artística como estrategia didáctica para el desarrollo de la afectividad y la autoestima en una persona con Discapacidad Intelectual y Síndrome Alcohólico Fetal (SAF)". *Arte, Individuo y Sociedad*, 29(Núm. Especial) 205-222. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/53623/51957>

eBoy. (s/f). *Shop*. Recuperado de <http://hello.eboy.com/eboy/>

Electronic Disturbance Theater. (s/f). *FloodNet*. Recuperado de <http://www.thing.net/~rdom/ecd/floodnet.html>

Estévez-Pichs, M., y Rojas-Valladares, A. (2017). La educación artística en la educación inicial. Un requerimiento de la formación del profesional. *Universidad y Sociedad*, 9(4): 114-119. Recuperado de <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/670/782>

Errázuriz, L. (Editor) (2015). *El factor invisible*. Consejo nacional de la Cultura y las Artes. Gobierno de Chile. Recuperado de http://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2015/11/factor_invisible_digital.pdf

Fernández, A. y Barreira, A. (2015). Stop-Motion: Estrategia de Imagen y Comunicación para la mejora de la convivencia, *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, (13), 191-1195. Recuperado de <http://revistas.udc.es/index.php/reipe/article/view/581>

- Giráldez, A. (2013). *Enseñar artes en un mundo digital: diez propuestas para la formación del profesorado*. Pós: Belo Horizonte, 3(5), 85-104. Recuperado de <https://www.eba.ufmg.br/revistapos/index.php/pos/article/download/86/73>
- Gouvêa, L. y Águila, D. (Editoras) (2015). "Experiencias históricas legendarias en el campo del Arte en la Educación en Latinoamérica y El Caribe". *Revista CLEA*, N° 1, 2° Semestre. Recuperado de http://www.redclea.org/wp-content/uploads/2016/06/Publicar-Revista-CLEA-N%C2%B01.-2%C2%B0-sem.-2015_v_29_6_2016.pdf
- Gutiérrez, M. y Fernández, S. (2018). "Artistas en el aula: estudio de un caso sobre trabajo colaborativo en el ámbito de las artes plásticas y visuales". *Arte, Individuo y Sociedad*, 30(2): 361-374. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.5209/ARIS.57324>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*, 6ta. Edición. México: McGraw-Hill.
- Herrera, L. (2017). Técnicas de Stop Motion: la combinación de las partes. *Diseño y Comunicación*. Universidad de Palermo, Argentina. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/38285_143152.pdf
- Illich, F. (2000). *Borderhack*. Recuperado de <http://archives.openflows.org/hackivism/hackivism00444.html>
- Kjoelstad, F. y Erik, B. (2014). *StopMotion. Manual de Usuario*. Material traducido por el Centro de desarrollo Curricular en sistemas No Propietarios. Recuperado de www.efectocine.com/andocasociado.aspx?609,1257
- Kuspit, D. (2006). *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*. Madrid, España: Área de Edición y Producciones Audiovisuales del CBA.
- Lieser, W. (2009). *Digital Art*. Colonia, Germany: H.F.Ullmann.
- Ministerio de Educación. (2013). *Bases Curriculares: Educación Básica, Artes Visuales*. Recuperado de <http://www.curriculumnacional.cl/inicio/1b-6b/quinto-basico/artes-visuales/>
- Ministerio de Educación, (2017). *Progresión de objetivos de aprendizaje de Artes Visuales de 1° a 6° básico*. Recuperado de <http://www.curriculumnacional.cl/inicio/1b-6b/>
- Miranda, L. y Espinoza, M. (2015). El currículo de las Artes Visuales en la educación chilena. *Revista Docencia*, Año XX (57), 17-27. Recuperado de http://revistadocencia.cl/~revist37/web/imagenes/ediciones/Docencia_57.pdf
- Nauman, B. (s/f). *Bruce Nauman*. Recuperado de <http://www.epdpl.com/pintor.php?id=2689>
- Ñáñez, J. y Castro, H. (2016). Educación artística y formación ciudadana: espacio para forjar la sensibilidad en la Corporación Colegio San Bonifacio, de Ibagué, Colombia. *Entramado*, 12 (2), 154-165. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/entra/v12n2/v12n2a12.pdf>
- Paik, N. J. (s/f). *The estate of artist nam June paik*. Recuperado de <http://www.paikstudios.com/>
- Piscitelli, A. (2002). *Ciberculturas 2.0: en la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Ramírez, H. (2011). *Crónica de una experiencia de dirección en la animación stop motion Eskimal*. Tesis que para obtener el título de Licenciado en Diseño y Comunicación Visual. Escuela Nacional de Artes Plásticas. Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado de <http://homeroramirez.com/wp-content/uploads/2014/06/Cro%CC%81nica-de-direccio%CC%81n-del-cortometraje-en-Stop-Motion-Eskimal.pdf>
- Raquimán, P. y Zamorano, M. (2017). Didáctica de las Artes Visuales, una aproximación desde sus enfoques de enseñanza. *Estudios Pedagógicos*, 43(1): 439-456. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v43n1/art25.pdf>
- Restrepo, I. (2012). Arte digital y educación artística: emergencia de nuevas prácticas pedagógicas en la ciudad de Medellín. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 36, 104-126. Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/download/373/708>
- Rosique, R. (2016). Formación artística universitaria, otras opciones. *Pensamiento, Palabra y Obra*, (15): 52-63. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/ppo/n15/n15a06.pdf>
- Salido, P. (2017). La Educación Artística en el contexto de las competencias clave: del diseño a la evaluación de talleres didácticos en la formación de formadores. *Arte, Individuo y Sociedad*, 29(2), 349-368. Recuperado de <http://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/54655/50993>
- Sánchez, Z. (2017). Investigación en educación artística. Más allá de los riesgos, la búsqueda por las posibilidades. *Pensamiento, Palabra y Obra*, (18), 87-100. Recuperado de <https://doi.org/10.17227/ppo.num18-6286>
- Strauss, A. y Corbin, J. (2002). *Bases de la Investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para realizar la teoría fundamentada*. Colombia: Universidad de Antioquia.
- Torres de Eça, T. (2016). Del arte por el arte a las artes comprometidas con las comunidades: paradigmas actuales entre educación y artes. *Pensamiento, Palabra y Obra*, (16), 14-23. Recuperado de <https://doi.org/10.17227/ppo.num16-3972>

Universidad de Concepción, (2008). *Plan de Estudio Carrera de Educación General Básica*, mención Primer Ciclo. Facultad de Educación: Universidad de Concepción.

Verd, J. y Lozares, C. (2016). *Introducción a la investigación cualitativa. Fases, Métodos y Técnicas*. Madrid: Síntesis.

Viola, B. (s/f). *Bill Viola*. Recuperado de <http://www.billviola.com/>

Wegman, W. (s/f). *William Wegman*. Recuperado de <http://williamwegman.com/home.html>